

ニンジャ

裕福な者や強力な者が静かに、そして間違いなく敵が排除されることを必要とするとき、それらはニンジャを利用します。それらが城の壁に着くことができる前に、将官が彼の敵の包囲作戦機関を破壊する必要があるとき、彼はニンジャを利用します。そしてほか者があえてニンジャあるいは彼女の仲間に対抗して行動するとき、彼らが、攻撃する準備ができていて、眠る間に、彼らはニンジャがそれらを待っているのを見いだすでしょう。これらの日陰者の殺人者は多種多様な武器、熟練した技能と(彼・それ)らの目標を達成する神秘的な力を使う潜入、サボタージュと暗殺、の達人です。

役割：ニンジャは彼女の技能を研ぎ澄まして、彼女の芸術を練習するか、あるいは彼女の次の任務に取り組んで彼女の時間のほとんどすべてを過ごします。特に働かないときでさえ、ニンジャは常に不寝番で、そしてシチュエーションが驚異的になる用意ができています。彼女の職種は彼女の多くの敵をもたらします、しかし彼女が暗殺と misdirection を通してしばしば少なくなるのはリストです。ニンジャはニンジャ コアクラスの代替のクラスです。

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d8。

開始所持金

以下の表はニンジャのキャラクターが開始時に持っている金貨の枚数を示す。加えて、各キャラクターは 10gp 以下の衣類を持った状態でプレイを始める。

クラス	開始所持金	平均
ニンジャ	4d6 × 10gp	140gp

クラス技能

ニンジャのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈装置無力化〉【敏】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：8 + 【知】修正値。

クラスの特徴

レベル	基本	攻撃	頑	健	反	応	意	志	特殊
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ					
1st	+0	+0	+2	+0					毒の使用, 急所攻撃 +1d6
2nd	+1	+0	+3	+0					気蓄積, ninja trick
3rd	+2	+1	+3	+1					No trace +1, 急所攻撃 +2d6
4th	+3	+1	+4	+1					ninja trick, 直感回避
5th	+3	+1	+4	+1					急所攻撃 +3d6
6th	+4	+2	+5	+2					Light steps, ninja trick, no trace +2
7th	+5	+2	+5	+2					急所攻撃 +4d6
8th	+6/+1	+2	+6	+2					直感回避強化, ninja trick
9th	+6/+1	+3	+6	+3					No trace +3, 急所攻撃 +5d6
10th	+7/+2	+3	+7	+3					Master tricks, ninja trick
11th	+8/+3	+3	+7	+3					急所攻撃 +6d6
12th	+9/+4	+4	+8	+4					ninja trick, no trace +4
13th	+9/+4	+4	+8	+4					急所攻撃 +7d6
14th	+10/+5	+4	+9	+4					ninja trick
15th	+11/+6/+1	+5	+9	+5					No trace +5, 急所攻撃 +8d6
16th	+12/+7/+2	+5	+10	+5					ninja trick
17th	+12/+7/+2	+5	+10	+5					急所攻撃 +9d6
18th	+13/+8/+3	+6	+11	+6					ninja trick, no trace +6
19th	+14/+9/+4	+6	+11	+6					急所攻撃 +10d6
20th	+15/+10/+5	+6	+12	+6					Hidden master, ninja trick

ニンジャのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ニンジャは全ての単純武器に加え、カマ、カタナ、クサリガマ、ヌンチャク、サイ、ショートボウ、ショートソード、シュリケン、シャンガム、ワキザシに《習熟》している。ニンジャは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

毒の使用 (変則)：1 レベルの時点で、ニンジャは毒の使用の訓練を受け、武器に毒を塗布するとき誤って自身が毒に侵されなくなる。

急所攻撃：自分の身を効果的に守れない状況にある敵を攻撃できれば、ニンジャはその敵の急所をつくことで追加ダメージを与えることができる。

基本的に、ニンジャの目標が AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状態にある時(目標が実際に【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは関係ない)、またはニンジャが目標を挟撃した時、ニンジャの攻撃は常に追加ダメージを与える。この追加ダメージはクラス・レベル 1 の時点で +1d6、以降ニンジャ・レベル 2 ごとに +1d6 ずつ増加する。急所攻撃のダメージボーナスは精密ダメージです。ニンジャが急所攻撃によりクリティカル・ヒットを与えたとしても、この追加ダメージにクリティカル倍率は適用されない。遠隔攻撃は目標が 30 フィート以内にいる場合のみ急所攻撃とみなされる。

非致傷ダメージを与える武器(サップ、ウィップ、素手打撃など)を用いれば、ニンジャは急所攻撃で致傷ダメージではなく非致傷ダメージを与えることができる。ただし急所攻撃を行う場合、たとえ通常の -4 ペナルティを負ったとしても、致傷ダメージを与える武器を非致傷ダメージを与えるために用いることはできない。

ニンジャは急所を見極める程度にはつきりと敵を目視しておらねばならず、また相手の急所に届く攻撃手段を持っていなければならない。ニンジャは視認困難を有するクリーチャーに急所攻撃を行うことはできない。

気蓄積 (Su)：2 レベルで、ニンジャは気ポイントのプールを獲得する。気は超自然的なエネルギーであり、使用すれば驚くべき離れ業をやりおこなうことができる。気プール内のポイント数はニンジャ・レベルの 1/2 + 【魅力】修正に等しい。

気プールに 1 ポイントでも残っているなら、ニンジャは跳躍を行う際、助走距離距離を持つかのように〈軽業〉技能を使うことができる。

10 レベルで、跳躍を行う際の DC を 1/2 に減らします(1 ラウンドの最大移動距離を超える事はできない)。

ニンジャは気プールから 1 ポイントを消費すると、全力攻撃を行うときだけ自分の一番高い攻撃ボーナスを使用して 1 回の追加攻撃をおこなうことができる。また、1 ポイントを消費して自分の速度を 1 ラウンドのあいだ 20 フィート増加させることができる。

さらに、気プールから 1 ポイントを消費して 1 ラウンドのあいだ自分の AC に +4 の洞察ボーナスを与えることができる。これらの能力の起動は即行アクションである。ニンジャはレベルが上昇すると、気プールのポイントを消費して使う能力を追加で獲得していく。

気プールは 8 時間の休養あるいは瞑想の後に毎朝補充されます；これらの時間は連続している必要がありません。もしニンジャが気プールにポイントを与えるもう 1 つのクラスのレベルを所有するなら、ニンジャレベルが気ポイントのプールにおける合計数を決定するためにそのクラスのレベルで累積します、しかし 1 つの能力値修正のみ合計に加えられます。2 番目のクラス能力が増えるとき、どの能力値修正を使うかを選択します、そしていったん作られると、選択は変更出来ません。

ニンジャは気を与えるすべてのクラスの能力でこのプールから気ポイントを使うことができます。ニンジャはこのプールからの気ポイントを気プー

ルを与える彼女が所有するすべてのクラスの能力のために使うことができます。

Ninja Tricks：ニンジャがトレーニングを続けるにつれて、敵を混乱させることを可能にする超自然的な能力のトリックを学びます。2レベルで、ニンジャが1つのニンジャトリックを得ます。以降2レベルごとに追加のニンジャトリックを獲得していく。別途記載がない限り、基本的に、ニンジャは同じニンジャトリックを2回以上得ることはできない。

アスタリスク(*)のついた技は、急所攻撃に何らかの効果を与与する。これらの技は1回の攻撃につき1種類しか適用することはできず、攻撃ロールの前にどの技を使用するか決定しなければならない。

Acrobatic Master (変則)：この素早いアクションはこのトリックを持ったニンジャが気の焦点を合わせるとき1つのアクロバットチェックに+20のボーナスを得る。この選択を行うと彼女の次のターン開始まで続く。この能力を使うには気プールから1気ポイントを費やす。

出血攻撃* (変則)：この能力を持つニンジャは、生きている敵に急所攻撃を命中させることで出血させることができる。この攻撃は、ニンジャの急所攻撃のダイス数に等しい追加ダメージを毎ラウンド目標に与える。出血状態のクリーチャーは、それぞれのターンが開始した時にこのダメージを受ける。出血状態はDC15の〈治療〉判定か、ヒット・ポイントのダメージを回復させる何らかの効果の適用により止めることができる。この能力による出血ダメージは累積しない。出血ダメージはクリーチャーが有する全てのダメージ減少能力を克服する。

Choking Bomb (変則)：ニンジャが発煙弾を投げるときはいつでも、結果として生じている雲ですべての生きものは頑健セーブするか、あるいは1d4ラウンドで窒息している黒煙によってよろめかされたようにならなくてはなりません。このセーヴィング・スローのDCは等しい10+1/2のニンジャのレベル+ニンジャの【魅力】修正です。ニンジャは普通の発煙弾を作ることに決めるか、あるいは標準としてこの発煙弾に毒を加えることができます。このトリックを選択する前に、ニンジャはpoison bomb ninja trickを持っていないとなりません。

Combat Trick：このトリックを選択するニンジャはボーナス戦闘特技を得ます。

暗視 (超常)：このトリックはニンジャが、範囲60フィート暗視を得る。このトリックを使うのは1気ポイントが必要な標準アクションです。暗視は1時間の間続きます。

Deadly Range (変則)：このトリックを選択したニンジャが急所攻撃ダメージを与えることができる遠隔範囲を10フィート増やします。ニンジャはこのトリックを複数回取得できる。効果は累積する。

矢止め：このニンジャトリックを選択するニンジャがボーナス特技として《矢止め》を得ます。このトリックをとる前に、ニンジャは《素手打撃強化》の戦闘特技を持っていないとなりません。

高速隠密 (変則)：この能力を持つニンジャは、〈隠密〉技能を使いながらペナルティ無しで通常で移動できる。

フェザーフォール (超常)：割り込みアクションとして、ニンジャはフェザーフォールを使うかのように、降下を遅くすることができる。この能力はニンジャレベルをキャストレベルとして使う。この能力は気プールから1気ポイントを費やす。

Flurry of Stars (変則)：彼女がシュリケンを全力攻撃をする前に、この能力を持っているニンジャが即行アクションとして気プールから1気ポイントを費やす。その攻撃の間に、最も高い攻撃ボーナスに追加で2回シュリケンを投げるすることができます。しかしすべてのシュリケン攻撃は-2ペナルティーを受けます。

Forgotten Trick (変則)：この能力を持っているニンジャの年をとったマスターによって教えられた1つのトリックを思い出すことができます。この能力を使うとき、ニンジャが知らない1つのninja trick (マスタートリックあるいはニンジャ能力ではなく)を選択して、そしてレベルと等しいラウンドでninja trickを使うことができます。標準的なトリックが必要とする気コストでも支払わなくてはならず、さらに追加で2気ポイントを消費します。

Hidden Weapons (変則)：この能力を持っているニンジャの体へ容易に武器を隠すことができます。ニンジャは武器を隠した時の対抗の手先の早わざチェックで彼女のレベルを加えます。通常の標準アクションの代わりに、移動アクションとして隠された武器を引き抜くことができます。

High Jumper (変則)：このトリックを持ったニンジャが高いジャンプを成功させるため、DCが通常の半分になる。このトリックをとる前に、ニンジャはAcrobatic Masterトリックを持っていないとしない。

気ブロック* (超常)：このトリックを持ったニンジャはクリーチャーが気プールを使うのを阻止することができます。ニンジャが急所攻撃ダメージを与えるとき常に、目標は意思セーブを行うか、あるいはその気プールからニンジャの【魅力】修正値と等しいラウンドの間どんなポイントも使うことができない。このセーブのDCは10+1/2ニンジャレベル+ニンジャの【魅力】修正です。目標の気プールのポイント数は影響されません。そして気を使う対象を必要としない能力がまだ作用します。

気チャージ (超常)：このトリックを持ったニンジャが、シュリケンのような一つの投擲武器に気の1部を授けて、標準アクションでそれを投げることができます。投げられた兵器は範囲5フィートで爆発します。1d6ポイントダメージに加えて2レベル以降の4レベルごとに1d6ポイントの[火]ダメージを与える。最大18レベルで4d6ポイントダメージ。爆発に巻き込まれたクリーチャーがダメージを半減するために反応セーブを行える。このセーブのDCは10+1/2のニンジャのレベル+ニンジャの【魅力】修正です。もし投げられた武器がクリーチャーにあたるなら、そのクリーチャーはセーヴィング・スローに-2ペナルティーを受けます。もし投げられた武器が失敗したなら、それを投げられた飛散武器として取り扱う。この能力を使うには気プールから1気ポイントを費やします。

Poison Bomb (変則)：ニンジャがsmoke bombを投げるときはいつでも、所有するどんな吸込毒を一つ投擲することができます。この毒は煙の中すべてのクリーチャーに影響を及ぼし、煙が続く限り続きます。彼女は通常の通り毒に対して支払わなくてはなりません。このトリックを選択する前に、ニンジャはsmoke bombのトリックを持っていないとなりません。

Pressure Points* (超常)：このトリックを持ったニンジャが、弱点と激しい痛みを起こす敵の致命的な圧点を攻撃することができます。ニンジャが急所攻撃でダメージを与えるときはいつでも、1ポイントの【筋力】あるいは【敏捷力】ダメージを与えます。どちらかはニンジャによって決定されます。標準的な能力ダメージと異なり、このダメージはDC15治療チェックによって治すことができます。それぞれの成功したチェックがこのトリックによって起こされた1ポイントの損害を治します。治療チェックにこのトリックを持ったニンジャが+10洞察ボーナスを受ける。

ローグの能力：ニンジャはニンジャトリックの代わりにローグの能力を選択することができます。ニンジャは同名を持っているローグの能力をニンジャトリックとして選ぶことができません。ニンジャは何度もこの才能を選択することができます。

Shadow Clone (超常)：ニンジャの本当の場所を隠す自身の陰のような複製を 1d4 体作ることができます。この能力は、ニンジャのレベルをキャスターレベルとするミラーイメージとして作用します。この能力を使うのは 1 気ポイントを使う標準アクションです。

Slow Metabolism (変則)：ニンジャは通常より新陳代謝より遅い。息をこらすことで【耐久力】チェックが必要な場合に 2 倍長くなります。(4 回彼女の【耐久力】値) 加えてニンジャが毒を受けた場合にはいつでもセーヴィング・スローの間隔(毒の頻度)が 2 倍になります。このため、「1/6 ラウンド」の頻度を持っている毒は「1/12 ラウンド」になる。

Slow Reactions * (変則)：ニンジャの急所攻撃によってダメージを与えられた敵は 1 ラウンド機会攻撃を行なうことができません。

Smoke Bomb (変則)：この能力はニンジャが半径 15 フィートの煙の雲を作成する発煙弾を投げることを可能にします。これは発煙棒のように作用します。ニンジャは自身をこの煙の中心にするか、20 フィートの遠隔接触攻撃として爆弾を投げるすることができます。この能力を使うのは標準アクションです。この能力の使用は 1 気ポイントを使います。

矢つかみ：このニンジャトリックを選択するニンジャがボーナス特技として《矢つかみ》を得ます。このトリックをとる前に、ニンジャは《素手打撃強化》と《矢止め》を持っていないてはなりません。

Style Master：このニンジャトリックを選択すると、条件を満たしている特技をボーナス特技として得ます。

Sudden Disguise (超常)：即行アクションとしてニンジャが 1 レベルにつき 1 分の間容姿を変えることができます。この能力はディスガイズ・セルフとして作用します。この能力の使用は 1 気ポイントを使います。

Unarmed Combat Training：このニンジャトリックを選択するニンジャがボーナス特技として《素手打撃強化》を得ます。

Undetected Sabotage (変則)：このトリックを持ったニンジャが装置無力化で装置を破壊するか使えなくするときはいつでも、ニンジャのレベルと等しいボーナスで《軽業》チェックを行なうことができます。装置を調べる誰もサボタージュに気がきません、ニンジャのチェックに対抗で知覚の技能チェックを行い打ち勝たないなら、オブジェクトが機能する。

Vanishing Trick (超常)：即行アクションとして、ニンジャは 1 レベルについて 1 ラウンドで姿を消すことができます。この能力はインヴィジビリティとして機能します。この能力は 1 気ポイントを使います。

ヴェントリロキズム (超常)：即行アクションとして、ニンジャはヴェントリロキズムの呪文を使うかのように、声を投げることができます。彼女はニンジャレベル毎に 1 分間この能力を使うことができます。この能力の使用は 1 気ポイントを使います。

Wall Climber (超常)：この能力を持っているニンジャが登攀に 20 フィートの移動速度を得ます、しかし垂直の表面だけで。この能力は完全に滑る表面に登ることや、水平な表面の裏側に登るためには使うことができません。

Weapon Training：このニンジャトリックを選択するとボーナス特技として《武器熟練》を獲得します。

No Trace (変則)：3 レベルで、ニンジャの足跡を隠し、隠れているままでいて存在を隠すことを学びます。《生存》の技能を使ってニンジャを追跡する DC は +1 増加します。加えてトレーニングは +1 分析ボーナスを《変装》判定と動かないか少なくとも 1 ラウンドアクションをしない時の対抗《隠密》判定に得る。その後 3 レベルごとに《生存》DC と《変装》および対抗の《隠密》へのボーナスが 1 上昇します。

直感回避 (変則)：クラス・レベル 4 以降、ニンジャはまだ気付いてもないうちから危険に対処するという、通常なら不可能な行為を可能とする能力を獲得する。彼女は、たとえ不可視状態の敵に攻撃されたとしてさえ立ちすくみ状態にならず、また AC に対する【敏】ボーナスを失わない。とはいえ、動けない状態になれば、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。また敵がフェイントを成功させた場合(戦闘を参照)、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われる。

ニンジャがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ニンジャは直感回避の代わりに“直感回避強化”を自動的に獲得する。

Light Steps (変則)：6 レベルで、ニンジャがかるうじて表面に触れている間に動くことを学びます。全ラウンド・アクションとして、移動困難な地形を無視して移動速度の 2 倍を動くことができます。このようにして動いている間に、体重があるかにかかわらず、どんな表面でも体重を支える。これは水、溶岩、あるいは最も細い木の枝の向こう側にさえ動くことを可能にします。通常を体重を支えることができる表面で動きを終わらせなくてはならない。このようにして空気の向こう側に動くことはできませんし、同様に彼女は壁や他の垂直な表面を歩いてのぼることはできません。このようにして動くとき、彼女は表面あるいは溶岩あるいはまきびしのように、接触することに反応するハザードからダメージをうけません、同様に彼女は滑りやすいか、あるいはここぼこの表面で倒れるのを避けるために《軽業》判定を行う必要がありません。最終的に、light steps を使うとき、ニンジャは場所ベースのトリガーを使うどんな機械式トラップも無視します。